

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2
**ECCEZIONALI
DEMO ORIGINALI
PRONTI PER
ESSERE
GIOCATI**

**All'interno
del dischetto
troverete:**

HARLEQUIN

*Uno dei più spettacolari
Star Player dell'anno!*

HUDSON HAWK

*Una conversione
cinematografica
come poche altre!*

**PROVATI PER VOI: CISCO HEAT-DEUTEROS-MIDWINTER II
4D SPORTS BOXING- SPOT**

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

**AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT**

MEGA REGALI!

**140 PAGINE
CON RIVISTA
OMAGGIO!**

**DYLAN DOG:
L'INCUBO RICOMINCIA**

**2 TOP SCORE
D'ECCEZIONE:
HEIMDMALL
e FI GRAND PRIX**

TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:

**BONANZA BROS. • FINAL BLOW • ALIEN BREED
WARM UP • MEGA TWINS •**

DEMONIACI

Certo che il fascino dei dischetti dimostrativi è sempre stato grandissimo; ricordo perfettamente la faccia da ebete che mi venne fuori (ebbene sì, non ce l'ho tutti i giorni!) quando vidi per la prima volta il demo di Dragon's Lair, oppure quello di Shadow Of The Beast. Si rimaneva tutti lì in Redazione davanti al monitor a guardare per mezz'ora le stesse scene, e appena qualche redattore entrava in ufficio, lo si aggrediva subito con un "Hai visto che bello il demo di vattelapesca?!? Nooooooo?!? GUARDA!". Insomma, eravamo tutti felici quando un demo passava fra le nostre mani. Oggi siamo convinti che il fascino del dischetto dimostrativo non sia per nul-

la svanito, anzi. Siamo sicuri che quando caricherete il dischetto che trovate in questo numero di TGM Action rimarrete a bocca aperta, davvero, tanto quanto lo siamo rimasti noi all'ECES di Londra guardando i giochi che avete adesso voi sotto mano.

E per non deludervi, abbiamo deciso anche di parlare in queste pagine di altri giochi che non verranno mai recensiti su TGM per problemi di spazio e ai quali abbiamo deciso di dare una valutazione da una a cinque stellette perché meglio li possiate inquadrare come pessimi o bellissimi giochi. Ma il giudizio finale, come sempre, spetta solo e soltanto a voi. Buon'azione.

Stefano Gallarini

**4D SPORTS
BOXING
14**

**CISCOHEAT
10**

**DEUTEROS
7**

**HARLEQUIN
4**

**HUDSON
HAWK
5**

**SPOT
13**

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini
Capo Redattore: Massimo Reynaud

Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali

Redattori: Alessandro Rossetto, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini.

Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri

Videoimpaginazione elettronica e grafica: C.e.A. Gandolfi

Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano

Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) Fax (02) 66.80.44.78 **Videotel Mailbox:** 221707460.

Fotolito: Litomilano - Brughiero (MI).

Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI).

Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano

Tel. (02) 688.27.08 - 688.00.246.

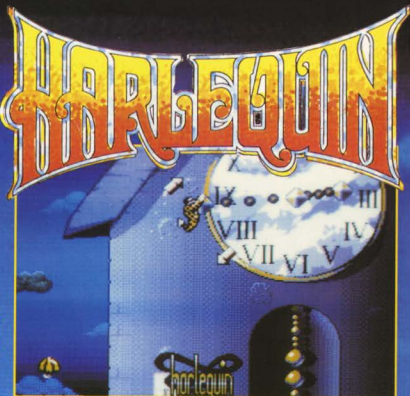
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano

Pubblicazione mensile. In corso di registrazione presso il tribunale di Milano.

Pubblicità inferiore al 70%.

Dopo un burrascoso carnevale trascorso a fare baldoria con i suoi degni compari il nostro Harlequin se ne tornava tranquillamente nel suo mondo di Chimerica dove riprendere le sue abituali attività videoludiche (ben soddisfatto per essersi accaparrato anche la copertina di questo numero), ma nel frattempo qualche cosa non procedeva come dovrebbe, e non ci volle tanto per scoprirlo...

Un efferato crimine era stato infatti condotto ai danni del Cuore stesso di questo suo caotico mondo surreale, scatenando così un'imprevedibile serie di eventi catastrofici ai quali sarà vostro compito cercare di rimediare tempestivamente. Una volta catapultati all'interno del demo che trovate allegato sarete in-



mediatamente impegnati a fronteggiare uno dei 20 intricatissimi livelli che costituiscono il gioco intero, più precisamente vi ritroverete alla base della Torre dell'Orologio che dovrete cercare di scalare nel tentativo di

raggiungere così l'uscita. Harlequin si muove ovviamente nelle direzioni del joystick e può spiccare dei prodigiosi balzi in funzione della rincorsa che sarà riuscito a prendere, vi dico subito che il metodo di controllo potrebbe presentare qualche problema iniziale, per via dell'ottimo effetto inerziale che è stato attribuito al vostro personaggio, ma una volta fatta un po' di pratica il tut-

to risulterà estremamente divertente. Sparsi per lo schermo troverete poi dei pacchetti che dovrete aprire (semplicemente passandoci sopra) per poter così scoprire gli oggetti bonus in essi contenuti, potrete infatti trovare un panino con il quale ristorare il vostro livello energetico, un ombrellino per agevolarvi in caso stiate precipitando dai piani più alti, un utile missile autorotante in grado di potenziare la vostra potenza di tiro grazie alla quale fronteggiare senza troppa paura le incredibili creature (tutte rigorosamente ad ispirazione "cronometrica") che si faranno innanzi, e altre cose ancora... Prestate poi

particolare attenzioni ad alcuni interruttori collocati in posizioni strategiche che, per quanto poco visibili, sono invece indispensabili per il proseguimento della vostra avventura. Saranno questi infatti ad attivare alcune piattaforme nascoste senza le quali scoprireste con scarsa soddisfazione come quelle superiori siano assolutamente fuori dalla vostra portata.

Detto questo non posso far altro che ricordare la presenza della recensione completa sul numero di Gennaio di TGM (numero che sicuramente correrete a compere, ovviamente non appena sarà uscito, VERO? Anche perché sinceramente merita...), se comunque il gioco, come personalmente credo, vi fosse piaciuto... lo dovrete poter presto trovare in tutti i negozi, nel frattempo... buon divertimento!

Max



Nonostante tutte le polemiche per gli astronomici costi di quest'ultima pellicola di Bruce Willis, magramente coperti dagli scarsi incassi ai botteghini, questa della Ocean è una delle più interessanti conversioni cinematografiche di tutti i tempi... Alla faccia di Terminator 2!

HUDSON HAWK

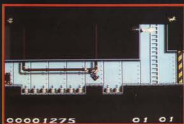
Lesilerante vicenda di Hudson Hawk narra di un acrobatico ladro appena uscita di galera, che suo malgrado si ritrova nuovamente inguaiato fino al collo per tutta una serie di furti che dovrà in qualche modo portare a termine. Il gioco completo è suddiviso in tre livelli principali, composti da una

una veloce pressione del tasto) consiste in una sventola con tanto di guantoni da pugile (ottima per eliminare i nemici più fastidiosi, come ad esempio quel buffissimo cagnolino che vi attende poco sopra), la seconda è una pallina da baseball che potrete scagliare con irruenza all'interno dei corridoi, in modo da attivare i vari interruttori che vi separano dall'uscita. Il primo problema sarà infatti quello di superare alcuni portali blindati, in secondo luogo ci sono anche dei ventilatori giganti in grado di trasformarvi in sottilette una volta agganciati alle loro pale, disattivarli prima del vostro passaggio si rivelerà essere un'attività alquanto salubre... Ma non sono solo questi gli ostacoli che dovrete affrontare, l'intera struttura è disseminata di elettrodi ad alta tensione che vi consiglio vivamente di non toccare (cosa che comunque si rivelerà praticamente impossibile, almeno fino a quando non vi sarete impraticitati a sufficienza con il sistema di controllo abbastanza particolare), a questo scopo vi suggerisco d'usufruire delle svariate tubature appendendovi e traslandovi dall'altra parte, proseguendo con le innumerevoli insidie vi ricordo anche dei condotti di gas bollenti e soprattutto il tempo limitatissimo che vi costringerà a fare le cose con una certa fretta... Fretta che, come si sa, non è mai la miglior

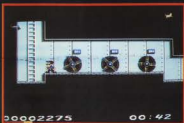
consigliera nelle situazioni più delicate. Questo comunque è solo un assaggio, assaggio che vi consentirà ugualmente d'apprezzare la qualità tecnica a

della realizzazione, l'ottima animazione del personaggio, la notevole carica fumettistica, oppure i numerosi tocchi di classe come l'angioletto che compare mentre date addio alle vostre speranze di riuscita con lo schermo che si sbiadisce progressivamente fino a ridursi in bianco e nero... Tutte cose di cui ci occupiamo anche nella recensione completa inclusa nel numero di Gennaio di TGM, e che ovviamente troverete nel gioco finito già disponibile in tutti i negozi. Dattevi da fare quindi, sarete voi il novello Lupin?

Max

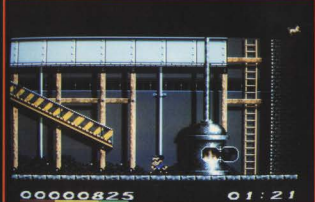


miriadi di sezioni ciascuno, una delle quali è per l'appunto quella che dovrete affrontare in questo demo che troverete sul dischetto allegato (sempre che il vostro edicolante non abbia nel frattempo manifestato tendenze cleptomani (meglio invece se la figlia ventenne ne avesse di infomani, ma qui si sta decisamente divagando, anzi, direi degenando...)).



Ma procediamo con ordine, voi siete quel simpaticone con occhiali scuri in basso alla schermo (vicino alla caldaia), le vostre armi di difesa sono due: la prima (ottenuta con

la seconda



OGNI MESE IN EDICOLA

3

ANNO I
NUMERO 3
DICEMBRE 1991
LIRE 4000

console MANIA

NINTENDO

NES
GAME
BOY
SUPER
FAMICOM



SEGA

MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE



ATARI

LYNX
7800



**TOPOLINO TORNA
CON FANTASIA
SU MEGA DRIVE**

**L'OMBRA
DELLA BESTIA
SU MASTER SYSTEM**
Un' incredibile
conversione!

**SUPER
GHOULS'N'GHOSTS
SU SUPER FAMICOM:
UN COIN OP
A CASA VOSTRA?**

**SPECIALE TRUCCHI:
SONIC E I SIMPSON**

**NUMERO
DI NATALE
16 pagine
in più**

Voli interplanetari, basi orbitanti, astronavi a propulsione nucleare, stazioni di ricerca sparse sui vari satelliti e pianeti del sistema solare... Potevano mancare orde d'orrendi alieni pronti a tutto per distruggervi? Dopo due anni d'estenuante attesa, l'Activision dedica finalmente a tutti gli amanti di Asimov la seconda parte della più bella epopea spaziale mai apparsa su computer: *Millenium 2.2*.



Tun colpo solo tutte le forme di vita presenti sulla terra; unici superstiti di questa immensa catastrofe furono un gruppo di studiosi presenti in una stazione di ricerca sulla luna. Da quel momento il loro unico scopo fu di ricolonizzare e rendere di nuovo abitabile la vecchia terra. Grazie alla tecnologia in loro possesso gli scienziati superstiti iniziarono ad esplorare e colonizzare i pianeti ed i satelliti del sistema solare, alla ricerca di nuova materia prima non presente sull'arido suolo lunare. Ben presto il loro impero crebbe, estendendosi dal caldo Mercurio fino ai lontani satelliti di Nettuno, creando persino forme di vita mutanti capaci di sopravvivere e moltiplicarsi in condizioni ambientali proibitive al genere umano. Quest'inarrestabile espansione diede però non poco fastidio ai marziani (nel senso di abitanti di Marte), che comunque, benché militarmente avanzati, dovettero ben presto

soccombere ed accettare la resa dettata dai terrestri; e fu proprio grazie alla loro tecnologia che gli scienziati ebbero la fortuna di scoprire i piani per creare il Terraformer, un potente impianto in grado di risanare il nostro pianeta e riportarlo al suo splendore di una volta. Così negli anni seguenti tutti gli sforzi dei terrestri furono rivolti alla ricostruzione della loro patria, venendo rapidamente perduti i contatti con le colonie abitate da tutte quelle razze

precedentemente create dal genio umano. Queste, divise principalmente in Hydroids e Methanoids (chiamati così a causa del tipo di atmosfera da loro respirata), si trovarono ben presto in contrasto su come spartirsi e controllare le risorse ed i pianeti in loro possesso, finché questa crescente tensione sfociò in una lunga e sanguinosa guerra che perdurò per più di cent'anni. Nel frattempo la nuova civiltà che si era instaurata sulla Terra era inevitabilmente costretta

a risolvere i problemi nel tentativo di sopravvivere e rivalere il ruolo che aveva

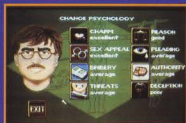
precauto il cataclisma (basta aprire la finestra e inspirare a pieni polmoni per accorgersene, dove hai messo la maschera ad ossigeno?); questo perché la popolazione, inaffiacchita da decenni passati nello spazio e nelle comodità della tecnologia, si dovette riadattare ai duri regimi di vita imposti dalle condizioni primordiali del nuovo pianeta. E così le spettacolari avventure spaziali, le colonie sugli altri pianeti, le diverse razze aliene ed addirittura l'esistenza della stessa base lunare, furono dimenticate e scordate dalla maggior parte della gente, fino ad essere considerate pure leggende. Tutto questo fino a quando il dottor Danil Trout pubblicò un famosissimo libro sui principi di volo interplanetario e sulla creazione di colonie nel nostro sistema solare, solo a quel punto il grande pubblico si rese conto delle opportunità date dalla conquista dello spazio (l'ultima frontiera, NidKirk), e ben presto iniziarono i lavori per creare un centro di controllo capace di organizzare una seconda esplorazione dei pianeti e dei loro satelliti. Nel 3100 tutto è finalmente pronto: la base è ormai operativa, le nuove reclute aspettano soltanto l'inizio delle operazioni ed il comandante in capo è già stato nominato (indovinate un po' chi?); ha così inizio l'operazione DEUTEROS...

Luke

VALUTAZIONE GLOBALE



TET MIDWINTER



FLAMES OF FREEDOM

Ogni gioco che si rispetti, si sa, ha la sua bella storiella (di solito originalissima...) che vorrebbe introdurvi nell'azione e spiegarvi perché combattete. Bene, a quanto pare anche Midwinter 2 non fa eccezione e quanto segue è la versione ufficiale dell'antefatto.

In pratica dopo il vostro successo sull'isola del primo Midwinter le genti del posto hanno pensato bene di espandere le loro cognizioni territoriali e di concedersi una bella vacanza sull'isoletta di Agora. Ma la vacanza non è durata molto, giusto il tempo di rendersi conto che intorno ad Agora ci sono un mucchio di isolette brutalmente oppresse dall'impero Sahariano che ha la sua base da qualche parte lungo la costa atlantica dell'Africa del Nord.

Il resto potete immaginarvelo: il vostro capo non vede molto di buon occhio questa faccenda e ha quindi deciso di spedire VOI a liberare TUTTE le 41 isolette vicine e, soprattutto, prima che il nemico riesca a contrattaccare e distruggere per primo la vostra base su Agora.

Fin qui niente di strano, peccato che circoli anche una versione decisamente meno ufficiale dell'antefatto di cui sopra

Continuano le peripezie dell'agente segreto più famoso di casa Rainbird (grazie tante: se non fosse segreto come farebbe ad essere famoso?)(ma se è segreto come fa ad essere famoso?), che questa volta dovrà impegnarsi mooolto di più per portare a termine le sue interminabili missioni...

e che vedrebbe il vostro amato/odiato grande capo essere un uomo avido e assetato di potere, al punto da cercare di sottomettere 41 povere isolette che non hanno mai fatto male a nessuno e che, purtroppo per loro, nascondono allettanti ricchezze. E quanto al nemico africano: pura propaganda del vostro capo (notoriamente uomo molto influente); in realtà i poveri sahariani starebbero solo cercando di difendere ciò che è loro.

Confusi, vero? Ci mancherebbe, ma a

fatto sta che voi siete di parte (indovinata quale?) e dovete parteggiare (indovinato per chi?). E allora addosso ai Sahariani!

No, fermi! Prima di tutto ho avuto ben modo di dire che voi siete un agente segreto fin troppo conosciuto e lo confermo. Il nemico sa perfettamente chi siete e aspetta solo di accogliervi a braccia aperte (meglio ancora, tenendo in braccio una bella bara), ragion per cui non potete presentarvi così all'appuntamento: minimo giacca e cravatta, preferibilmente smoking (oddio, che brutta, questa mi è venuta dopo una pazzia serata in una discoteca di classe. Farò in modo che non si ripeta più (la battuta, non la discoteca), ndGB).

Che si può fare? Ma cambiare volto, ovviamente! Al giorno d'oggi la chirurgia facciale fa miracoli per cui non preoccupatevi di nulla, anzi, non preoccupatevi per niente: ne uscirte completamente sfigurati!

Scherzi a parte potete cambiare decisamente tutto: bocca, naso, occhi, capelli, forma del volto e non so cos'altro ancora (come sono lontani i tempi di barba e baffi posticci, vero?). Non vi basta? Avete perfettamente ragione! Il nemico potrebbe riconoscerli lo stesso dal vostro carattere (accuratamente studiato interrogando le vostre



vecchie amanti). Ma anche qui, niente paura. Dopo un fenomenale lavaggio del cervello dimenticherete subito chi eravate e potrete cambiare a piacere le vostre caratteristiche psicologiche (fermo restando che pompando al massimo alcune, altre scendono al minimo. Non potete certo tirar fuori da voi stessi una sorta di semidio, maledetti megalomani!).

E adesso che siete "truccati" bisogna darsi decisamente da fare, avete mai provato a chiedervi perché il vostro boss manda solo voi in una missione così imponente? Semplice, perché siete l'unico uomo di Agora capace di controllare tutti i mezzi di trasporto possibili, dal traliccio del nipotino allo space shuttle giocattolo (dimensioni approssimate 1,5x0,5x0,5 metri. Avete qualche problema per entrarci, ma poi è tutto a posto).

Già, perché durante le vostre (dis)avventure più o meno politiche avrete la possibilità di viaggiare in 22 modi diversi per terra, acqua o aria. Alcuni esempi? Jeep, carro armato, camion, motoscafo, sottomarino, mongolfiera, biplano, elicottero o hovercraft, senza dimenticare il cavallo di San Francesco (ovvero i piedi!).

Ma tutto questo ben di Dio chi ve lo passa? Il vostro capo, forse? Non necessariamente: ricordatevi che siete in guerra e in guerra tutto è lecito, compreso trovarsi PER SBAGLIO nei pressi di un elicottero, entrarci PER MERA CURIOSITA', avviare PER PURO CASO il motore e decollare per avere ACCIDENTALMENTE confuso i comandi. Insomma, per dirlo chiaro, appena potete rubare un mezzo miglio-fare fatelo, primo perché tanto



il proprietario non c'è mai, secondo perché altrimenti rischiate di farvi tutta l'isola a piedi (o a nuoto) sotto i bombardamenti del nemico.

Eh, sì, le cose stanno esattamente così: dopo essere stati edotti dal vostro superiore sugli obiettivi della missione, vi viene fornito UN mezzo di trasporto che deve bastar-
vi fi-

no in fondo, visto che appena viene distrutto vi ritrovate a scarpinare o a nuotare (a seconda di dove siete). E visto che la cosa è abbastanza frequente dato che i nemici, come già detto, vi aspettano, pianificano bene il vostro itinerario sulla dettagliata mappa che il boss vi dispiega davanti al naso prima di spedirvi allo sbaraglio. Su di essa, infatti, sono indicate le localizzazioni di installazioni o unità nemiche, mezzi o armamenti vari (pronti per voi) e personaggi particolari.

E finalmente ci siamo arrivati! Dovete anche interagire con certi personaggi (in molte isole l'incontro fa parte dei vostri obiettivi) e cercare in qualche modo di farvi aiutare da loro, magari chiedendo rifugio, cure mediche, oggetti particolari o altro ancora.

Bene, direi che sapete più o meno tutto per cui non vi resta che affrontare la missione suicida che già sapete. Ma se per caso non vi sentiste ancora pronti, nessun problema: potete fare un po' di pratica coi mezzi o provare ad attaccare una sola isola giusto per allenamento.

Considerazioni finali: Midwinter 2 vuole un mega di RAM e una buona dose della vostra pazienza (da quando in qua la pazienza fa parte dell'hardware?). Questo perché il primo impatto col gioco è generalmente un po' delu-

dente: notevole difficoltà, grafica 3D frastuonata molto monotona e un po' troppo retinata oltre che lenta e azione spesso noiosa (per fortuna che si possono bruciare le

tappe col modo Quick Time, altrimenti...). Bisogna decisamente perseverare un pochino per apprezzare tutte le qualità del gioco, tra cui la grandissima profondità e la notevole longevità. Ma voi persevererete, vero?

G.B.

VALUTAZIONE GLOBALE



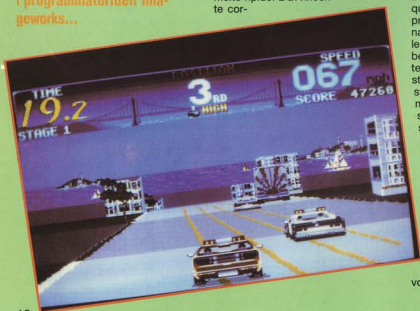
Cisco Heat



Sapete dirmi perché ogni anno a San Francisco viene organizzata una gara mozzafiato per le vie della collinosa città a cui possono prendere parte solo gli agenti della locale stazione di polizia? No? Beh, neppure io! Ma la sapete un cosa? Dopotutto credo che non lo sappiano neanche i programmatori dell'Imageworks...

Traslasciando i motivi filosofici che spingono questi prodi padalini della legge ad affrontarsi sulle spericolate vie della città californiana, cerchiamo di analizzare in cosa effettivamente consista questa gara: San Francisco, come forse già saprete, è una stupenda metropoli costruita in una zona collinare sulla costa dell'Oceano Pacifico, la sua principale caratteristica morfologica è comunque quella di essere costituita da strade di varia dimensione notevolmente articolate, e soprattutto da salite e discese spesso molto ripide. L'avvincen-

te cor-
sa si svolge appunto attraverso i quartieri più famosi della città, come il Golden Gate e China Town, ed il vostro scopo è logicamente quello di riuscire a battere tutti i vostri colleghi arrivando al traguardo per primi. All'inizio del gioco avrete la possibilità di scegliere tra due macchine diverse (che comunque non presentano sostanziali differenze), dopo di che vi verrà dato il segnale di partenza... Iniziamo con il sistema di guida: appena avete raggiunto una buona velocità e vi apprestate a cambiare marcia, scoprirete che schiacciando il tasto si ottiene come risultato solo quello di sentire un simpatico Bip Bip proveniente dal cofano della macchina (teoricamente suonando il clacson le vetture sulla vostra corsia dovrebbero lasciarvi passare, in pratica tenderanno di chiudervi e buttarvi fuori strada!). Non dandovi per vinto (noi stoici recensori non ci dobbiamo fermare davanti a nulla), inizio a schiacciare il bottone del joystick, smantettando in tutte le direzioni, vengo così a scoprire che per cambiare marcia bisogna tirare indietro e premere il bottone in contemporanea: questo sistema, per quanto innovativo, vi farà perdere metà della velocità ogni volta che cercherete di inserire il rapporto alto, così che alla fine si rivela più conveniente partire direttamente con questo invece che cambiare ogni volta marcia! Ma ancora non è tutto: infatti la vettura in vostro possesso è l'unica al mondo



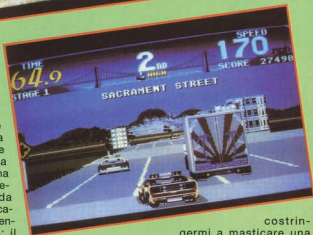
che, benché ci metta almeno 15 secondi per raggiungere la velocità massima, ne impiega meno di 3 per fermarsi, se non tenete la leva costantemente spinta in avanti (cosa che con ogni probabilità provocherà notevoli crampi nel giro di poche partite). Per quanto riguarda la grafica bisogna riconoscere che alcuni fondali siano fatti abbastanza bene, anche se la varietà di sprite non è sicuramente eccessiva: a parte le centinaia di macchine della polizia tutte uguali e i camion indenticamente colorati è difficile incontrare altro. C'è poi da parlare della rivedibile routine di collisione: stavo scendendo una delle tante collinette quando... Tram! Mi trovo davanti uno di quei simpatici trenini cittadini famosi in tutto il mondo. Impossibilitato a frenare, mi appresto ad assistere ad una strage su larga scala (frontalone a 170 miglia orarie), ma, con mio grande stupore, rimbalzo contro di esso e continuo tranquillamente per la mia strada, senza un "tonk" od un "crash" per avvertirmi che avevo urtato qualcosa, e senza praticamente perdere velocità (che siano fatti di gomma?). Mentre meditavo sui trenini della Staedtler, non reagisco prontamente ad una rapida curva e vado a finire contro un gruppo di spettatori: chiedendomi che tipo di reazione mi dovevo aspettare, vedo che la mia macchina viene letteralmente sparata in aria capottandosi malamente (una fol-

la di Superman? Boh). Rimane d'occuparmi della routine di controllo dei sobbalzi: premettendo che a qualsiasi ve-

to dal fatto che la pista non rimane ferma quando il vostro mezzo sobbalza durante il gioco, ma, forse per cortesia, segue l'esempio della vettura e a sua volta inizia a salire ed a scendere in un modo così irregolare che sembra colpita da scosse telluriche dell'ottavo grado della scala Mercalli (dopo circa mezz'ora, questo particolare "effetto speciale" mi ha causato un vago senso di nausea tale da



locità voi vi stiate muovendo, la strada scrolla sempre con la stessa rapidità, vi dico anche che ogni volta che affronterete una discesa, la vostra macchina si staccherà inevitabilmente da terra per poi ricadere pesantemente sull'asfalto; il grosso problema è da -



costrin-germi a masticare una scatola intera di Travelgum per poter finire la recensione!).

Arriviamo finalmente alle somme finali: per quanto il prodotto sia stato nel complesso convertito (da un coin-op della Konami) con una certa cura, e non manchi neppure qualche sprazzo di classe (come al solito i giochi di Ice sono senza dubbio piacevoli da vedersi... solo in foto però!), non è sicuramente in grado di reggere il confronto con prodotti come Lotus 2 (uno fra tutti), credo che tutto sommato avrebbe potuto avere un qualche successo ai tempi di Out Run, ma ora come ora è in ritardo di almeno due anni; provaci ancora Ice...

Luke



VALUTAZIONE GLOBALE



FIRST SAMURAI



Tanto tempo fa in un villaggio dell'attico Giappone...



viveva e studiava in pace, con il suo maestro Lord Akira, un giovane Samurai, fino a che...



un Demone Malvagio scese dalle montagne per distruggere il villaggio ed i suoi abitanti...



trucidò la sua guida e lasciò solo il giovane Samurai.



Tuttavia giurò che non avrebbe avuto pace fino a che non avesse vendicato la morte del suo maestro.



Akira e gli evocò lo spirito dello Stregone, il quale costrinse il Demone a dileguarsi nel futuro e a placare le sue ire.



Così, armato di una spada magica, seguì il Demone attraverso il tempo fino all'anno 2323 e...

DISPONIBILE PER AMIGA
91% "TGM" novembre

LEADER
GRAPHICS



Ebbene sì! La pubblicità ha invaso il nostro hobby preferito: il computer. Non basta trovarla in TV, sui giornali, al cinema, allo stadio, per strada, sui manifesti, ecc. Ora anche in un videogioco! Spot reclamizza infatti una delle bibite più conosciute: la 7UP. Vorrà forse dire che saremo presto invasi dai consigli per gli acquisti interposti fra un livello e l'altro? Mah...



Conoscete l'Othello? Vi piace? Allora è inutile che leggette quest'articolo, correte invece a comprare il gioco. In effetti questo Spot rispecchia quasi specularmente il famoso gioco da



tavolo che ha appassionato intere generazioni, oltre che costituire un ottimo diversivo durante le ore di lezione più noiose. Comincio col dirvi che si gioca su di una scacchiera composta da 49 caselle e che il vostro obiettivo sarà dominare il campo avendo più pedine possibili alla fine della partita che, generalmente, si conclude quando la scacchiera è piena (a meno che stiate giocando contro un avversario particolarmente incapace).

Le regole sono poche e molto semplici: si inizia con una pedina per ogni giocatore, posizionata in un angolo; se un pezzo viene mosso su di una casella adiacente, esso si riproduce, ed il proprio punteggio globale (in funzione delle pedine presenti) aumenta di uno (come minimo, visto che tutti i pezzi di altri giocatori finiti nella casella appena occupata cambieranno di colore a nostro favore); oppure possiamo saltare una casella (anche ad L, come il cavallo negli

scacchi), ed in questo caso il pezzo non si riprodurrà direttamente, lasciando la casella precedentemente occupata vuota. Aggiungo quindi come durante ogni mossa compaia un simpatico personaggio animato (al quale suppongo appartenga il nome del gioco) che ballerà, si tufferà, si muoverà acrobatica-



mente, il tutto per rendere meno statico un gioco decisamente da tavolo piuttosto che da computer.

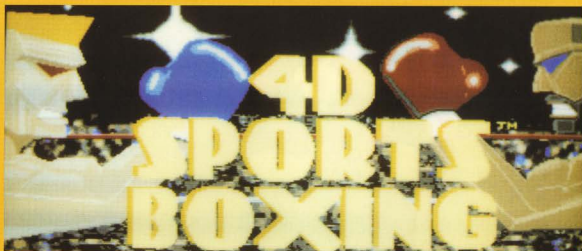
Vi è una interessante opzione per creare scacchiere diverse a vostro piacimento, rendendo magari, se così vorrete, inutilizzabili alcune delle 49 caselle, e modificando di conseguenza le vostre strategie di gioco. Ma cosa c'entra la 7UP in tutto questo? Il Pac-man con scarpe ginniche e occhiali alla Blues Brothers, così come lo descrive la Virgin (e così come compare anche sulla confezione), è il protagonista di un'imponente campagna pubblicitaria della famosa bibita negli States, ma qui in Italia non è ancora arrivato, almeno per il momento...

Tornando al gioco non si può certo dire che i programmatori si siano sforzati, al termine di una partita vittoriosa compare semplicemente la scritta "game over" e mancano perfino alcuni divertenti particolari che sono invece presenti nella versione PC, una realizzazione tecnica nel complesso decente per un gioco da tavolo divertente che anche su monitor può suscitare ugualmente un certo interesse, ma sicuramente non a lungo termine.

Massimiliano Pescatori

VALUTAZIONE GLOBALE





Al termine di una prolungata attesa la Mindscape ha finalmente ultimato la conversione da PC di uno dei suoi titoli di maggior successo, con quale risultato... Siamo o non siamo qui per questo!?



Come si evince facilmente dal titolo (e chi non lo intuisce è un Sacripante) siamo di fronte ad una nuova simulazione pugilistica; dicendo questo non nascondo una certa soddisfazione per potermi finalmente scatenare con un sport troppo a lungo trascurato dalle grandi software house (e aggiungerei anche inspiegabilmente), e che sembra proprio stia effettivamente vivendo un momento di grande popolarità. Tutto questo con un evidente riferimento all'ottimo Final Blow e soprattutto all'imminente TV Sports Boxing della Cinemaware.

Tralasciando per motivi di spazio tutti i vari retroscena di carattere psicologico-attitudinali che vi hanno indotto ad intraprendere questa carriera ricca di gioie e dolori, tutte le tristi vicende del-

la vostra sicuramente difficile gioventù, evitando anche inutili soliloqui riguardanti il vostro odio per i vigili urbani e la passione per le gelatine alla frutta... cerchiamo di delineare brevemente tutto quello che vi troverete ad affrontare all'interno del gioco. Partiamo con le immancabili opzioni d'allenamento, indispensabile per raggiungere un buon stato di forma, le solite possibilità di salvataggio con annessi e connessi, la scelta degli sparring-partner per le sedute più intensive, essenziali per consentirvi di saggiare le vostre caratteristiche e le varie tecniche di combattimento, tutto questo prima di tentare un'improbabile, quanto gratificante, scalata al titolo mondiale.

Soffermiamoci ora, sempre brevemente (visto che ho meno d'un pomeriggio per fare l'intero numero, fate un po' voi!), sull'impostazione grafica data al programma, cosa che è indubbiamente l'aspetto più interessante dell'intera realizzazione. Bisogna infatti sottolineare come entrambi i pugili siano realizzati vettorialmente, questo conferisce loro un curioso aspetto poligonale che, per quanto visivamente piuttosto "anomalo", consente allo stesso tempo di poterli trattare in modo estre-



mamente versatile, tanto che, proprio come accade per i simulatori di volo, potrete tranquillamente gestire in tempo reale una valanga di visuali possibili che spaziano dalle varie telecamere esterne a quella da dietro le spalle oppure in prima persona (persino in quella dell'avversario mentre vi riempie di botte).

Tratteggiato così questo notevole aspetto caratteristico non rimane che spendere un ulteriore paio di parole (come avrete già notato oggi sono molto parsimonioso) per il commento: per quanto riguarda la conversione si tratta indubbiamente di un buon lavoro, se l'avete giocato su un PC molto veloce potreste rimanerne parzialmente delusi, ma nel complesso le due versioni sono di egual valore (anche perché qualche accorgimento grafico aggiuntivo è stato apportato e la cosa non da certo fastidio); in definitiva un approccio poco convenzionale per una simulazione di notevole interesse.

MAX

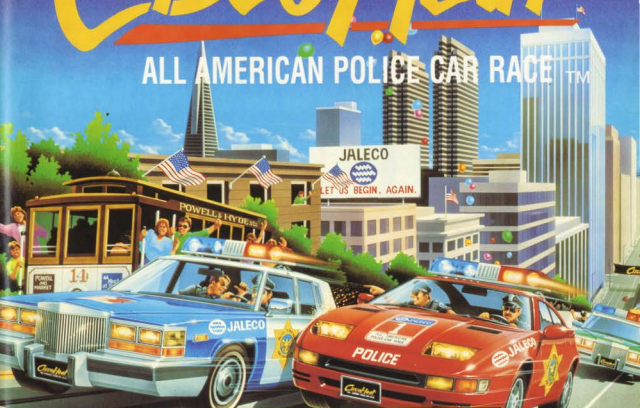


VALUTAZIONE GLOBALE



Cisco Heat

ALL AMERICAN POLICE CAR RACE™



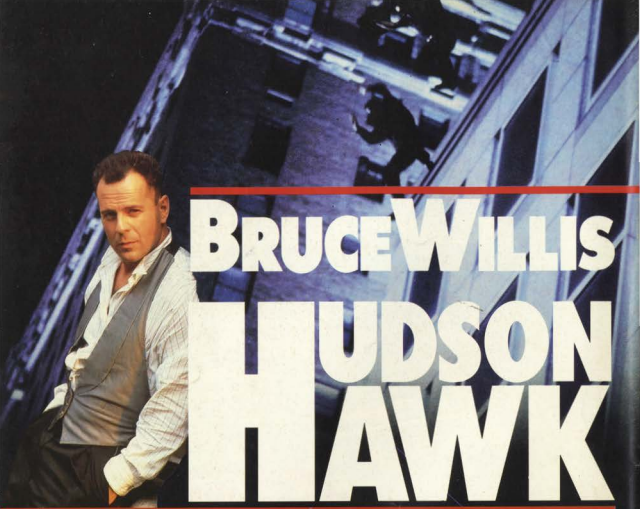
I È di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro. 5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela! Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

LEADER
CAR RACING SOFTWARE



Image Works, Irwin House, 110 Southwark Street, London SE1 6SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 2494

© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.
© 1991 Miramax Software Ltd. Image Works is a brand name of Miramax Software Ltd.



BRUCE WILLIS HUDSON HAWK

LEADER
DISTRIBUTIONE

DAL FILM
"HUDSON HAWK IL MAGO DEL FURTO"
LE ROCAMBOLESCHES AVVENTURE
DI UN LADRO ACROBATA.

DIFFICILI PROVE DA SUPERARE. UN PAIO DI ESEMPI?
COMPIERE VERE E PROPRIE PRODEZZE PER EVITARE ALLARMI
LASER O, ANCORA, ARRAMPICARSI DA UN EDIFICIO ALL'ALTRO
SUI FILI DELLA CORRENTE.
IN GIOCO UNA POSTA ALTISSIMA: RECUPERARE TRE PEZZI DI
UNA PREZIOSISSIMA MACCHINA CAPACE DI TRASFORMARE IL
FERRO IN ORO!



ocean[®]



© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED